

૪૦૯૬

ક્રમાન દડાનો ખેલ

૪૦૯૬

અથવા

કોડે

ક્રમાન દડા રમનારા માટે પરિભાષા અને નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

પણેદરા.

‘ગુજરાતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫-સને ૧૯૮૯.

કમાન દડાનો ખેલ

અથવા

કોકે

કમાન દડા રમનારા માટે પરિભાષા અને નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.

વડોદરા.

‘ગુજરાતી’ પ્રિન્ટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫-સને ૧૯૮૯.

પ્રસ્તાવના.

અનેક પ્રકારની દશી અને અંગ્રેજી રમત ગમતો તરફ આપણા લોકોનું લક્ષ વધારે ખેંચાય તે જોવાની શ્રીમંત સરકાર મહારાજ સાહેબ શીયાણરાવ ગાયકવાડની ઘણી ઇચ્છા છે. તે ઇચ્છા અમલમાં આવતી જોવાને સઘળી દશી રમત ગમતો વિષે એક ખાસ પુસ્તક તૈયાર કરવાની મહારાજ સાહેબની આજ્ઞા થઈ છે ને તેને માટે ચોખ્ખ તળવીજ થવા લાગી છે. તેણું પુસ્તક ગુજરાતી ભાષામાં અત્યાર સુધીમાં સમુજાનું થયું નથી તેથી તેને ખહાર પડતાં ફેટલોક વિલંબ થવાનો સંભવ છે. તે અરસામાં જાણવા જેવી તથા આપણા લોકોમાં દાખલ કરવા જેવી અંગ્રેજી રમતોનાં છૂટાં છૂટાં પુસ્તકો છપાવવાની મહારાજ સાહેબ તરફથી આજ્ઞા થતાં મરાઠીમાં બે પુસ્તકો તૈયાર થયાં છે. તેમાંનું 'પહેલું' 'ફોકે' સંબંધી છે તે ઉપરથી ગુજરાતી કરી આ 'કમાન દડાનો ખેલ' નામનું પુસ્તક છાપવામાં આવેલું છે. એ ખેલના નિયમોની સમજાવતી ખની શકે તેટલે દરજ્જે સ્પષ્ટ કરવાનો પ્રયત્ન આમાં કરવામાં આવેલો છે, તે છતાં રમત એક વાર નજરે જોવામાં આવેથી તેના નિયમો ઝટ ધ્યાનમાં આવી જશે.

'ફોકે' અથવા કમાનદડાનો ખેલ અંગ્રેજ લોકો ઘણા વર્ષો થયા રમે છે. જે પ્રમાણે ખીજ કામોમાં તેમણે પોતાની ખુદ્દિ આતુર્યનો ઉપયોગ કીધો છે તેજ પ્રમાણે રમત ગમતના સંબંધમાં પણ તેમણે તેનો ઉપયોગ કીધો છે. 'ફોકે' નામનો ખેલ ફેટલોક ભાગે લોન્ બિલિયર્ડ સરખો ને ફેટલોક ભાગે ક્રિકેટ સરખો છે. એના મુખ્ય હેતુ એ છે કે ખુદ્દી હવામાં બે ઘડી ગમત મળે, વિશેષ શ્રમ ન પડતાં જોઈતી કસરત થાય, અને સાધારણ રીતે પદાર્થો તાકવાની કંઈક અપજતા આવે ને દેવ પડે. તેટલા માટે

આ ખેલ ન્હાના કે મોટા, શક્તિવાન તેમ અશક્ત એ સર્વેને રમવા
 નેવો છે. વિલાયતમાં તો સ્ત્રીઓ સુદ્ધાં આ રમત રમે છે. નેમ
 તાકવો, દડાની સીધી કે વાંકી ગતિ જાણવી, જોઈએ તેટલો અંતરે
 ગયા બાદ અટકે તે માટે દડાને ફેટલા નેરથી ટોલ્લો મારવો,
 દડાનો વેગ ફેટલો રાખવો, ફક્ત નજરથીજ અંતર માપવાની ટેવ
 પાડવી વગેરે અનેક બાબતમાં હાંશીયારી આ ખેલથી મેળવી શકાય
 છે; આવા આવા આ ખેલના પરોક્ષ પરિણામ છે.



ક્રમાન દડાનો ખેલ.



ખેલની સામાન્ય માહિતી.

ખેલની જગ્યા:—આ ખેલ ઘાસવાળા મેદાન પર રમાય છે. તે મેદાન લગભગ ૪૦ વાર એટલે સુમારે ૬૦ કદમ લાંબુ અને ૩૨ વાર અથવા ૪૮ કદમ પોહોળું હોવું જોઈએ. તેની બંધી બાજુએ બળ હશે તો દડો વારંવાર બહાર જઈને ખરાબ થશે નહીં.

ખેલના સાધન:—દરેક ખેલનાર માટે એક દડો, એક મોગરી, અને એક કડી જોઈએ. બે ખુંટી, દશ અગિયાર ક્રમાન, અને ખુંટી તથા ક્રમાન ઠોકવાની એક નાની મોગરી, એ આ ખેલના સાધનો છે.

મેદાનની રચના:—પોહોળાઈની બે બાજુ હોય છે. તેમાંની એક નીચલી બાજુ એટલે પાસેની બાજુ; જ્યાંથી દડાને લઈ જવાનો આરંભ કરવાનો અને જ્યાં દડો ક્રમથી પાછો આવ્યો કે ખેલની સમાપ્તિ થાય છે તે ભાગ. બીજી ઉપલી બાજુ, જ્યાં દડો ક્રમથી આવ્યો કે ખેલ મધ્ય અવસ્થામાં આવેલો ગણાય છે તે. મેદાનની નીચલી બાજુથી ઉપલી સુધી એવા બે લાંબા સરખા ભાગ કરનારી એક મધ્ય લીટી ધારવી; અને તે રેખા પર નીચલી બાજુથી ચારવાર (છ કદમ)ને છેટે અને ઉપલી બાજુથી ચારવાર (છ કદમ)ને છેટે એવી બે ખુંટીઓ ઠોકવી. જ્યાં આગળથી ખેલ શરૂ કરવાનો હોય તે ઠેકાણે આંકડાવાળી અથવા વેગળે વેગળે રંગની પટ્ટી વગેરે માંડેલી હોય તેવી એક દાંડી ઠોકવી. તેને જમીનથી સુમારે અઢીવાર* (એક હાથ) ઉંચી દેખાય તેવી રીતે રાખવી. આ પ્રમાણે ઠોકેલી બે ખુંટી વચ્ચે અંતર સુમારે ૩૨ વાર (૪૮ કદમ) રહેશે. નીચલી બાજુ તરફની ખુંટીને આરંભ ખુંટી અથવા વિજય ખુંટી કહેવી અને સામેની ખુંટીને ઉલટ ખુંટી કહેવી. મધ્ય રેખાની સમાંતર અને તેની ડાબી અને જમણી બાજુએ આઠ આઠ વાર (૧૨ કદમ)ને છેટે બીજી બે રેખા

* એક વાર એટલે બે હાથ અથવા દોડ કદમ.

ધારવી. તેના ઉપર તથા મધ્યસ્થ ઉપર જૂદાં જૂદાં ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે અથવા બીજી પસંદ પડે તેવી રીતે કમાન ઉભી કરવી.

પક્ષ, ખેલનારાની સંખ્યા, બિલ્લુ, દડો, મોગરી અને કડી:—આ ખેલ ખેલનારાના બે પક્ષ હોય છે. પ્રત્યેક પક્ષમાં બિલ્લુની સંખ્યા સરખી રાખવી. પરંતુ એક તરફ એક ઓછો હોય તો કોઈ પણ એક બિલ્લુએ બે વાર દાવ લેવા—એઉ પક્ષના રમનારાની કુલ સંખ્યા સાધારણ રીતે આઠ કરતાં વધુ ન રાખવી. બેજનજણ વચ્ચે ખેલ રમવાનો હોય તો દરેકે બે દડા લેવા. બે કરતાં વધારે રમનારા હોય તો દરેકે એકેકજ દડો લેવો. દડા રંગીન હોય તો દરેકે જૂદા જૂદા રંગના દડા લેવા. એક પક્ષવાળાએ ખુદ્દા રંગના તો બીજા પક્ષવાળાએ ઘેરા રંગના લેવા. કેટલીકવાર દડા રંગીન નથી હોતા પણ તે ઉપર એક રંગની પટ્ટીઓજ ઓઢેલી હોયછે; ત્યારે એક પક્ષવાળાએ એક રંગની પટ્ટીવાળા અને સામા પક્ષવાળાએ બીજા રંગની પટ્ટીવાળા એવા દડા લેવા, પરંતુ બિલ્લુઓના દડાપર ઓઢેલી પટ્ટીની સંખ્યા સરખી હોય તેમ ન રાખવું. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એક બિલ્લુએ લીધો હોય તેજ રંગનો અથવા તેટલીજ પટ્ટીવાળો દડો બીજા બિલ્લુએ લેવો નહીં. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એકે લીધો હોય તેજ રંગની અથવા તેટલીજ પટ્ટીની અથવા તેવીજ નીશાનીવાળી એક મોગરી અને એક કડી તેણે લેવી. આ પ્રમાણે દડો, મોગરી અને કડી તપાસીને લીધા બાદ પહેલા કયા પક્ષવાળાએ શરૂ કરવું તે ઠરાવવું—ઘણું ખર્ચ ખુટી ઉપર આંકડાવડે રંગનો અનુક્રમ બતાવેલો હોય છે. તેમ હોય તો તેજ અનુક્રમે રમવાનું શરૂ કરવું.

આરંભ:—આરંભ ખુટીથી અગાડી બે કુટ ઉપર એક નિશાની કરેલી હોય છે ત્યાં પહેલા ખેલનારે પોતાનો દડો મૂકવો, અને તેને ટોલ્લો મારી પહેલી કમાનમાંથી દડો નિકળે એવો પ્રયત્ન કરવો. કમાન બહાર ગયા પછી ફરીથી ટોલ્લો મારી બીજી કમાનમાંથી, પછી ત્રીજી કમાનમાંથી, એ પ્રમાણે અનુક્રમે દડો લઈ જવો. પરંતુ કોઈ પણ વેળાએ ટોલ્લો માર્યા પછી જો દડો કમાનપાર જાય નહીં તો તે ખેલનારનો વારો પૂરો થયો ગણાય. વારો પૂરો થાય કે જે કમાનમાં થઈને દડો બહાર ગયો નહીં એટલે જે કમાનમાંથી તેને દડો લઈ જવાનો છે, તે કમાનપર તેણે પોતાની કડી

ભેરવવી. તે કડી ઉપરથી અગાડી કઇ કમાનમાંથી દડો તેણે લઈ જવાનો છે તે માલમ પડી આવશે.

આ પછી સામા પક્ષવાળાનો પહેલો રમનાર-બિલ્લુ ઉપર પ્રમાણે રમવાનું શરૂ કરે છે, અને અનુક્રમે જેટલી કમાનમાં થઇને દડો લઇ જવાય તેટલી કમાનમાંથી લઈ જાય છે. તેનો વારો પૂરો થયો કે જે કમાનમાંથી તેનો દડો જવાનો બાકી રહ્યો હોય તે ઉપર પોતાની કડી મૂકે છે. તેની પછી પેહેલા પક્ષનો બીજો બિલ્લુ આવે છે. આ પ્રમાણે સઘળા રમનાર રમી રહ્યા પછી ફરીથી પેહેલા પક્ષનો પહેલો બિલ્લુ આવે-એમુજબ આવે છે. જે ખેલનારનો દડો અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો સામેની ઉલટ ખુટીને લાગી, પછી પાછો ફરીને અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો પાછો આવે અને આરંભ ખુટી અથવા વિજય ખુટીને લાગે તો તે ખેલનારનો દાવ પૂરો થયો ગણાય. આ પ્રમાણે ગમે તે એક પક્ષના સર્વ બિલ્લુના દડા અગાડી આવી ખુટીને અડકે, અને બીજા પક્ષવાળામાંથી કેટલાક દડા પાછળ રહે એટલે ખેલ પૂરો થયો, અને તે પહેલા પક્ષનો જય થયો-તે જીત્યો એમ સમજવું.

ધક્કો:-ગમે તે કમાનમાં થઇને દડો નિકળ્યા પછી અગાડીની કમાનમાંથી કાઢી શકાય તેવું ન હોય ત્યારે, અથવા જે વેળાએ ફાવતું આવે તે વેળાએ, બિલ્લુના અથવા સામાવાળાના દડાને ધક્કો લાગી એવો ટાલ્લો મારવાની હરકત નથી; એટલે કે તેથી વારો પૂરો થતો નથી અને અગાડી રમવાનો હક રહે છે. આ કારણને લીધે ઘણીવાર જ્યાંથી અગાડીની કમાનમાંથી દડો સહજ લઈ જવાય તેવી જગ્યાએ આપણો દડો લાવી શકાય છે; અને જો બિલ્લુનો દડો હોય તો તેને મદદ કરી શકાય છે, પરંતુ સામાવાળાનો હોય છે ત્યારે તેને અવધડવાળી જગ્યાએ ફેંકવાનું બની શકે છે. આપણા દડાને અગાડીની કમાનમાં થઇને બહાર કાઢ્યા શિવાય અથવા જશુ કર્યા શિવાય, જે દડાને આ પ્રમાણે એક વખત ધક્કો લાગ્યો હશે તેજ દડાને ફરીથી તેજ વારામાં ધક્કો મારી શકાશે નહીં. એક ટાલ્લો મારવાની સાથે ઘણી કમાનમાં થઇને અનુક્રમે દડો બહાર કાઢી શકાયો હોય તો તે ઘણું સરસ. ધક્કો અથવા જોડ ટાલ્લો માર્યો તો તેથી ફરીથી ટાલ્લો મારવાનો હક મળે છે. ધક્કો ન લાગ્યો કે વારો પૂરો થાય છે.

પરિભાષા.

૧. કમાનદડો (કોકે): જે ખેલમાં કમાનની નીચે થઇને દડો કાઢવાનો મુખ્ય ભાગ છે તે ખેલ.

૨. દડો (બોલ).

૩. મોગરી (મેલેટ).

૪. કડી (કિલ્પ): કમાન અથવા ખુંટી પર કડી ભેરવી એટલે જેની તે કડી હશે તેની તે કમાન અથવા ખુંટી ક્રમિક છે એમ સમજાય છે.

૫. ખુંટી (પેગ).

૬. આરંભ ખુંટી (સ્ટાર્ટિંગ પેગ): મેદાનની નીચલી બાજુથી ચાર વાર અથવા છ કદમ પર ઠોકેલી ખુંટી; અહીંથી આરંભ કરવાનો છે તેથી આરંભ ખુંટી કહેવાય છે.

૭. વિજય ખુંટી (વિનિંગ પેગ): આરંભ ખુંટીનું જ વિજય ખુંટી એ નામ છે કારણ તેને દડો આખરે અડક્યો એટલે તે દડાનો દાવ પૂરો થાય છે.

૮. ઉલટ ખુંટી (ટર્નિંગ પેગ): મેદાનની ઉપલી બાજુથી ચાર વાર અથવા છ કદમ પર ઠોકેલી ખુંટી; ત્યાંથી દડો વિજય ખુંટી તરફ પાછો ફરે છે તેથી ઉલટ ખુંટી કહેવાય છે.

૯. કમાન (હૂપ અથવા આર્ય).

૧૦. મેદાનની નીચલી બાજુ (લોવર સાઇડ).

૧૧. ઉપલી બાજુ (અપર સાઇડ).

૧૨. ટોટલો (સ્ટ્રોક).

૧૩. વારો (ટર્ન).

૧૪. મધ્યસ્થ (અંપાયર): ખેલમાં તકરારનો નિકાલ કરનારો; અને કડી, દડો ચોગ્ય જગ્યાએ છે કે નહીં તેની ચોક્કસી રાખનારો.

૧૫. સરપંચ (રીફરી): મધ્યસ્થથી તકરારનો નિકાલ ન થઇ શકે ત્યારે જેની તરફથી નિકાલ મેળવવાનો હોય તે.

૧૬. કમાનની ખેલાતી બાજુ (પ્લેઇંગ સાઇડ): જગુ કરવા સારું કમાનની જે બાજુએ દડો જઇ કમાનની નીચે થઈ નિકળવો જોઇએ તે બાજુ.

૧૭. કમાનની નીચેનો દડો (બાલ અંડરહૂપ): કમાનની બંને બાજુએ સીધું અને ઘણું પાતળું પાટીયું કમાનને અડકાડીને તેની દરેક બાજુએ હિંમત કરવું, જ્યારે આમાંના એકને કિંચિત પણ અડકે એવી રીતે દડો રહો હશે ત્યારે તે કમાનની નીચે છે એમ સમજવું.

૧૮. કમાનની આ બાજુનો અથવા ખેલાતી બાજુનો દડો (બાલ ઓન ધી પ્લેઇંગ સાઇડ): કમાનની નીચે ન હોઇને સ્પષ્ટ ખેલાતી બાજુએ જ હોય ત્યારે.

૧૯. કમાનની પેલી બાજુ અથવા પાર ગયેલો દડો (બાલ ઓન ધી નોન-પ્લેઇંગ સાઇડ): કમાનની નીચે ન હોઇ ખેલાતી બાજુની સામેની બાજુએ હોય ત્યારે.

૨૦. ધક્કો (શેક): ખેલનારાએ પોતાના દડાને ટાલ્લો માર્યા બાદ તે દડો જ્યારે બીજા દડા પાસે જઇ તેને હડસેલે ત્યારે ધક્કો થયો એમ જાણવું.

૨૧. જોડ ટાલ્લો (ફોક): બિલ્ડુના અથવા પ્રતિપક્ષીના જે દડાને ધક્કો લાગ્યો હશે તેને અડકાડીને પોતાનો દડો મૂકી તેને એવો જે ટાલ્લો મારવો કે બંને દડા નિદાન પોતાની જગ્યાપરથી ખસેજ તે.

૨૨. જશુ (પોઇન્ટ): જે કમાનમાં થઇને ઠરાવ કીધેલા ક્રમ પ્રમાણે દડો જવો જોઇએ તેમાંથી ખેલાતો દડો ગયો અથવા ઠરાવ કીધેલા ક્રમ પ્રમાણે ખુટીને અડકવો જોઇએ એવું હોય તો તે ખુટીને ખેલાતો દડો અડક્યો એટલે જશુ થયો.

૨૩. ખેલાતો દડો (ઇનપ્લે): દડાને નિશાન કીધેલા જગ્યાપર મૂકીને તેને ટાલ્લો માર્યો કે દડો ખેલાતો થાય છે. બીજા દડાને ધક્કો લાગે ત્યાં સુધી ખેલનારાનો દડો ખેલાતો રહે છે; વારો પૂરો થાય છે એટલે હાથનો દડો પણ ખેલાતો છે એમ સમજવું.

૨૪. હાથનો દડો (ઇન હેંડ): ખેલનારાના દડાથી બીજા દડાને ધક્કો લાગ્યો એટલે ખેલાતો દડો હાથનો થાય છે; જોડે ટાલ્લો માર્યા પછી અથવા વારો પૂરો થયા પછી તે ફરીથી ખેલાતો થાય છે.

૨૫. જોડીનો (ફોકેડ): જે દડાને ધક્કો લાગ્યો હોય અને જેને પાસે લાવીને જોડ ટાલ્લો મારવો જોઇએ તે.

૨૬. ભૂત (રિવર): જે દડાનો માત્ર એવટનો જશુ બાકી છે એટલે દડાને વિજય ખુટીને અડકવાનું બાકી છે તે.

૨૭. મુક્તિ (પેગિંગ આઉટ): ભૂતનો છેવટનો જગુ થયો એટલે તે ખેલમાંથી છૂટો થયો, તેની મુક્તિ થઈ એમ સમજવું.

૨૮. ક્રમિક ખુટી અથવા કમાન (પેમ ઓર દૂપ ઇન ઓર્ડર): ઠરાવેલા ક્રમ પ્રમાણે જે કમાનની નીચે થઈને ખેલનારાને દડો અગાડી લઈ જવાનો હોય છે અથવા ઠરાવ પ્રમાણે ખુટીને અડકાડવાનો હોય છે તે કમાન અથવા તે ખુટીને ખેલનારાની ક્રમિક ગણવી.

૨૯. ખોટો ટોલ્લો (ફાઉલ સ્ટ્રોક):-

૧. ટોલ્લો મારતાં ખીજા દડાને પણ ટોલ્લો લાગે ત્યારે, આપણા દડાને લાગ્યો હોય કે ન હોય.
૨. ન સંભળાય તેવા હલકા ટોલ્લાથી ગખડાવવો તે.
૩. ટોલ્લો મારતી વખતે દડાને બે વખત મોગરી મારવી તે.
૪. ખેલનારાએ અથવા બિલ્લુએ ખેલાતો દડો ગખડતો હોય તેને સ્પર્શ કર્યો અથવા વાળ્યો હોય ત્યારે.
૫. ખુટી આગળ થઈને અથવા કમાનને થડકાવીને પાછા આવતા દડાને મોગરી મારવી તે.
૬. ખુટી સાથે અથવા કમાન સાથે દડાને દાખી રાખવો તે.
૭. ધક્કો થયા પછી જોડ ટોલ્લો ન મારતાં ફક્ત સાદો ટોલ્લો મારવો તે.
૮. જે દડાને જોડ ટોલ્લો મારવો જોઈએ તેને ન મારતાં ખીજાને માર્યો તે.

૩૦. ચુક (મિસ્ટેક):-

૧. યોગ્ય કારણ સિવાય અને હક ન હોય તે છતાં ખેલાતા દડાને સ્પર્શ કરવો, અડકાવવો, અથવા વાળવો.
૨. વારો ન હોય તે છતાં ખેલવું.
૩. ગમે તેના દડાથી ખેલવું.
૪. નિયમ ૫-૬-૭-૧૨-૧૩ વિરુદ્ધ ચાલવું



નિયમ.

૧. દડો પસંદ કોણે કરવો અને પ્રથમ આરંભ કોણે કરવો:-આ ચીઠી મૂકી અથવા બીજી કોઈ સધવડ પડતી રીતે ઠરાવવું.

૨. વારાનો ક્રમ:-આરંભ ખુટી પર જે ક્રમ બતાવેલો હોય તે પ્રમાણે રમવું.

૩. પુખ્ત ઢાવ ખેલવાના હોય ત્યારે આરંભ:-બંને પક્ષવાળાએ વારાશરતી આરંભ કરવો.

૪. વિજય:-એક પક્ષવાળાના સધળા દડા મુક્ત થાય, અને બીજા પક્ષવાળાના કુટલાક પછવાડે રહે, એટલે પહેલા પક્ષનો જય અને બીજાની હાર થાય અથવા કુટલીવાર સુધી ખેલવાનું છે તે નક્કી કરેલું હોય તો તે સમયને અંતે બિલ્લુ બિલ્લુના જગુનો સરવાળો કરવો; જે પક્ષનો સરવાળો વધારે થયો હોય તે જીત્યો ગણાય.

૫. પ્રત્યેક ખેલનારાએ પહેલા વારામાં નિશાન કરેલા ભાગપર દડાને મૂકી દડાને ટાલ્લો મારવો.

૬. ટાલ્લો માર્યો:-દડાને મોગરી મારીને દડો ખસ્યો ત્યારે ટાલ્લો માર્યો ગણાય, ન ખસે તો ફરીથી ટાલ્લો મારવો.

૭. ખેલાતા દડાથી પ્રત્યેક દડાને એક વારામાં એકજ વખત ધક્કો મારવાનો ખેલનારાને અધિકાર છે.

૮. તેજ વારામાં ફરીથી નવો જગુ થયો એટલે આ હક ફરીથી મળે છે.

૯. જગુ અથવા ધક્કો અને જોડ ટાલ્લો થતો હોય છે, ત્યાં સુધી ફરીથી ટાલ્લો મારી શકાય છે; ખેલનારાને વારો પૂરો થતો નથી.

૧૦. હાથના દડાથી કોઈનો પણ જગુ થતો નથી.

૧૧. બિલ્લુના ખરા ટોલાથી આપણા દડાનો જગુ થઈ શકે છે.

૧૨. સામાવાળાના કોઈપણ ટોલાથી આપણો જગુ થઈ શકતો નથી.

૧૩. બે અથવા વધારે દડાને એકદમ ધક્કો લાગ્યો હોય ત્યારે તેમાંના ખેલનારાને ગમે તે દડાને ધક્કો લાગ્યો એમ ગણવું એટલે બાકીના દડાને ધક્કો સમુજગો લાગ્યો નથી એમ સમજવું. એટલે તેમને ફરીથી ધક્કો લાગ્યાથીજ જોડ ટાલ્લો મારી શકાય છે.

૧૪. ખેલનારાનો ખેલાતો દડો બીજા દડાને અડકીને રહ્યો હશે તો તેને ધક્કો મારેલોજ છે એમ સમજી એકદમ જોડ ટોલેલોજ મારવો જોઈએ.

૧૫. કોઈપણ દડો કેટલેક ભાગે કમાનની નીચે રહેલો હોય તો એકજ ટોલાથી તે કમાનમાં થઇને પાર કરી શકાતો નથી, ફરીથી ખેલાતી બાજુ તરફ લાવી જગુ કરવો જોઈએ.

૧૬. એક ટોલેલો મારવાની સાથે ક્રમિક જગુ થયો તો તે ગણી શકાય. જગુ અને પછી કમાનની પેલી બાજુના દડાને ધક્કો લાગ્યો તો બંને ગણી શકાય.

૧૭. દડો હદની નજીક અથવા બહાર ગયો હોય તો નીચલી અને ઉપલીબાજુથી સમાંતર દિશામાં તેની મર્યાદાથી પૂરા એક વારને છેટે લાવીને મૂકવો.

૧૮. અડચણ થાય તેવી રીતે અથવા ખાડામાં દડો હોય ત્યારે જે દિશામાં તેને મારવાનો હોય તેનીજ સીધી લીટીમાં પછવાડે સારી જગ્યાએ મૂકવો.

૧૯. જગુ થતી વેળાએ કમાન અથવા ખુંટી ઉખડી હોય તો જગુ થયો નહીં, ફરીથી તેજ પહેલી જગ્યાએથી કરવો જોઈએ; આથી વારો પૂરો થતો નથી.

૨૦. કમાન અથવા ખુંટી વાંકી થાય તો બંને પક્ષની સંમતીથી ગમે તેણે ઠીક કરવી.

૨૧. ખેલમાં કડીનો ઉપયોગ કીધો હોય તો જગુ સંબંધી તકરાર ઉઠતાં તેનો નિર્ણય કડી ઉપરથીજ કરવો.

૨૨. પ્રત્યેક દડાનો ક્રમિક જગુ ક્યો તે જાણવાનો સર્વને હક છે.

૨૩. ખેલનારાનો વારો પૂરો ક્યારે થાય છે:-

૧. જગુ અથવા ધક્કો ન થાય તો.

૨. ખેલાતા દડાને હદપાર કીધો હોય તો.

૩. ખોટો ટોલેલો માર્યો હોય તો.

૪. ધક્કા પછી જોડ ટોલેલો ન માર્યો હોય તો.

૫. ખેલનારાની ચુક થાય તો.

* ૬. જો ટાલેલો ગારતાં બંને દડા ન ખસ્યા હોય તો

૨૪. જે ચુક કરે તેના પ્રતિપક્ષીની ધ્યાનમાં તાબડતોબ તે આવે તો ચુક કરનારનો એક જગુ ઓછો થાય છે, એટલે થયેલો ફરીથી કરવા પડે છે, પણ ચુક લક્ષમાં ન આવી તો શિક્ષા નથી, અને ચુક પછી થયેલો જગુ પણ ગણવામાં આવે.

૨૫. ચુકને લીધે અથવા ખોટા ટાલ્યાથી જો દડાની જગ્યા બદલાય તો દડો તેમનો તેમજ રહેવા દેવો, અથવા પ્રતિપક્ષી કહે તો પહેલાની જગ્યાએ લાવવો. દડો અગાડી ગયો હોત તે જગ્યાએ લઇ જઈને મૂકવો એ મધ્યસ્થના સ્વાધીનની વાત છે.

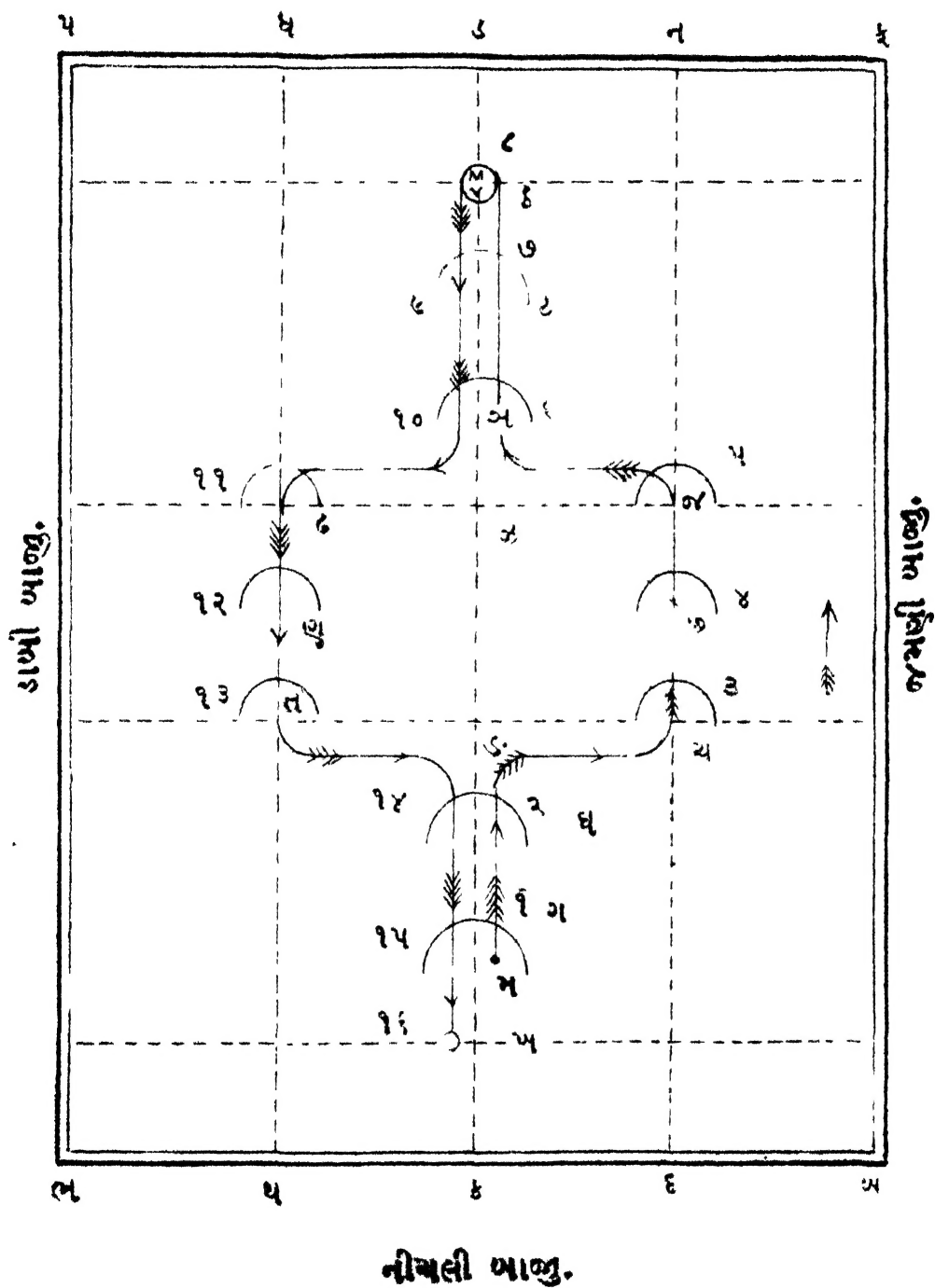
* જોઈએ તો આ ભાગ છોડી દેવો.

पञ्चमः भेदान् } लांयु ४० वार अथवा ८० हाथ अथवा ६० कदम
 } पोहाणु ३० " " ६४ " " ४८ "

આ નકશામાં આપેલી ગોઠવણી પ્રમાણે રમવાને વખત નિયમિત લાગશે. ગોઠવણીની તરફ સાદી ને સહેજમાં ધ્યાનમાં આવે તેવી છે. આના કરતાં પણ થોડા વખતમાં ખેલ પૂરા કરવો હશે તો જ, જ્યાં ખેલ કમાન ઓછી કરવી; અને તેનાં કરતાં પણ ઓછો વખત ખેલ ચલાવવો હશે તો જ જ ન કાઢતાં જ જ દ્વારા આ ચાર કમાન માંડવી નહીં.

મેદાનનો નકશો

ઉપલી બાજુ.



ખેલનારાઓને ઉપદેશ.

૧. કાળજીથી અને સઘળા દડાની સ્થિતિપર લક્ષ આપી ટોલ્લો મારવો.

૨. ઉતાવળ કરવી નહીં. ઉતાવળ કરવાથી વારો જલદી પૂરો થાય છે ને ખેલની ખરાબી થાય છે.

૩. બીજા ખેલનારાઓની ખૂબી અને રમવાની રીતપર લક્ષ રાખવું. આથી આપણી રીત સુધરે છે, અને વખતો વખત દાવ કેમ લેવો એ સમજાય છે.

૪. પ્રતિપક્ષીના દડાની અવ્યવસ્થા કેટલી કરવી અને બિલ્લુને એકલા રાખવાની સઘવડ કેટલી છે આનો પાકો વિચાર કરવો.

૫. એકલપેટાપણું કરવું નહીં; પોતાના દડાનો દાવ પૂરો થયો એટલે આપણા પક્ષકાર જીતશેજ એમ નથી, તેટલા માટે બિલ્લુને મદદ કરવાનો પ્રયત્ન કરવો.

૬. પ્રતિપક્ષીને ભારે નુકશાન કરી શકાય તેમ હોય તો તેમાં ચુકવું નહીં, આપણો દાવ થોડો પાછળ રહ્યો તો હરકત ન ગણવી.

૭. સામાવાળાના દડા ઘણાજ પાસે પાસે એકમેક થયા હોય તો ઝડપ રાખી તેને અવશ્ય છુટા પાડી નાખવા.

૮. સામાવાળાનો દડો પાસે આવશે એવી ધાસ્તી ન હોય તો અવધડ ટોલ્લો મારવાના કરતાં સહેલો તથા ખાત્રી હોય તેવોજ ટોલ્લો મારવો.

૯. સર્વ પ્રકારના ટોલ્લા મારવાની ટેવ પડે તેવો પ્રયત્ન કરવો.

૧૦. આપણો વારો જલદી પૂરો ન થાય તેવો પ્રયત્ન કરવો. અડચણ ન પડતાં દાવ જેમ વધારે થાય તેમ સારું.

૧૧. બિલ્લુના દડા પાસે પાસે રાખવા અને સામાવાળાના અવ્યવસ્થિત કરવા.

૧૨. રમતી વખતે આનંદવૃત્તિ રાખવી, ફીકરમંદ રહેવું નહીં. ફીકરથી ઉલટો માત્ર નાસ થાય છે, ખેલનો વારતવિક હેતુ ગમત મેળવવાનો છે.



પાદભાષિક શબ્દોનો ગૂઢશતી-અંગ્રેજી કોષ.

- | | |
|---------------------------------|--|
| ૧. કમાનદડો-કોકે. | ૧૮. ખેલાતો-ઈન પ્લે. |
| ૨. દડો-બોલ. | ૧૯. હાથનો-ઈન હેંડ. |
| ૩. મોગરી-મેલેટ. | ૨૦. ભૂત-રોવર. |
| ૪. કડી-કિલ્પ. | ૨૧. જોડીનો-કોકેડ. |
| ૫. ખુંટી-પેગ અથવા પોસ્ટ. | ૨૨. ખોટો ટાલ્લો-ફાલ્સ સ્ટ્રોક. |
| ૬. આરંભ ખુંટી-સ્ટાર્ટિંગ પેગ. | ૨૩. વારો-ટર્ન. |
| ૭. વિજય ખુંટી-વિનિંગ પેગ. | ૨૪. સુક્તિ-પેગિંગ આઉટ. |
| ૮. ઉલટ ખુંટી-ટર્નિંગ પેગ. | ૨૫. મધ્યસ્થ-અંધાયર. |
| ૯. કમાન-ફૂપ અથવા આર્ય. | ૨૬. સરપંચ-રીફરી. |
| ૧૦. નીચલી બાન્ડુ-લોવર સાઈડ. | ૨૭. કમાનની પેલી બાન્ડુનો-બોલ બૉન નૉન પ્લેઈંગ સાઈડ. |
| ૧૧. ઉપલી બાન્ડુ-અપર સાઈડ. | ૨૮. કમાનની આ બાન્ડુનો-બોલ બૉન પ્લેઈંગ સાઈડ |
| ૧૨. ખેલાતી બાન્ડુ-પ્લેઈંગ સાઈડ. | ૨૯. કમાનની નીચેનો-બોલ અંડર ફૂપ. |
| ૧૩. ટાલ્લો-સ્ટ્રોક. | ૩૦. ક્રમિક ખુંટી અથવા કમાન-પેગ બોર ફૂપ ઈન આરડર. |
| ૧૪. ધક્કો-રોકે.. | |
| ૧૫. જોડટાલ્લો-કોકે. | |
| ૧૬. ચુક-મિસ્ટેક. | |
| ૧૭. જગુ-પૉઈન્ટ. | |



